

APROPRIAÇÕES E (RE)PRODUÇÕES DE UM MEDIEVO MÍTICO NO RPG *DUNGEONS & DRAGONS*: NOTAS PRELIMINARES¹

*Lucas Vieira de Melo Santos*²

Resumo: O RPG D&D é um jogo de interpretação fantasiosa sobre uma narrativa contemporânea acerca do medievo. Desta forma, se apropria, associa e (re)produz o medievo de forma peculiar, (re)construindo uma “Idade Média fantasiada” caracterizada, também, por aspectos mitológicos que, muitas vezes, não são definidos historicamente. Esta investigação é parte do projeto de pesquisa em desenvolvimento com financiamento do PIBIC-UFBA sob orientação do Prof. Dr. Marcelo Pereira Lima. Como se trata de um trabalho preliminar, vamos apresentar as principais diretrizes que norteiam a tentativa de problematizar inicialmente como e por que são produzidas essas representações que permanecem no imaginário contemporâneo sobre a Idade Média.

Palavras-chave: Apropriação; Representação; Imaginário; RPG; Projeto de Pesquisa.

Primeiros passos

Neste artigo, pretendo previamente discutir os meus interesses de pesquisa, assim como os primeiros passos para a construção da mesma. Entretanto, é indispensável o esclarecimento de como surgiu este interesse.

¹ A comunicação oral apresentada no *I Encontro Nacional Vivarium: olhares sobre a Antiguidade e o Medievo* tinha como título “Representações mitológicas no RPG D&D (*Dungeons & Dragons*): apropriações e (re)produções da contemporaneidade”. Entretanto, com os avanços da pesquisa, modificamos o seu título para melhor corresponder com o trabalho efetivado, mas sem modificar as ideias principais da comunicação. Nesta apresentamos somente as linhas mestras do projeto de pesquisa. Agradeço aos amigos – que assim como eu são aspirantes a historiadores – Artur Mota e Igor Santiago pelas discussões, sugestões, críticas e incentivos e a Bruno Rafael Véras de Moraes e Silva que durante seu tirocínio docente na disciplina de Teoria da História no ano de 2013 deu sugestões essenciais quando ideias ainda surgiam sobre o projeto de pesquisa e pela conversa que tivemos após a apresentação desta comunicação. Muito obrigado.

² É graduando em História pela UFBA e bolsista PIBIC-UFBA.

Como se trata de um trabalho preliminar, serão apresentadas as principais diretrizes que norteiam a tentativa de problematizar inicialmente como e por que são produzidas algumas representações que permanecem no imaginário contemporâneo sobre a Idade Média a partir da análise do RPG *Dungeons e Dragons* (D&D).

Ano de 2012, Universidade Federal da Bahia, aula de História Medieval II. Na época, meu orientador, o Prof. Dr. Marcelo Pereira Lima, discutia sobre as representações, anacronismos históricos e possibilidades de uso de materiais multiculturais, no caso desenhos animados, para o ensino de História Medieval em turmas de Ensino Fundamental e Médio. Lembrei-me de imediato do desenho animado *Caverna do Dragão*,³ já que este foi um desenho que fez parte e marcou a minha infância. Interessei-me em pensar como os personagens desse desenho são representados e como se constitui a trama da narrativa. Com isso, cheguei ao RPG: *Caverna do Dragão* é uma animação baseada no RPG D&D. No desenho animado, há um grupo de amigos que são transportados no tempo e se deparam com “outro mundo” ambientado em uma suposta e fantasiada Idade Média. A partir de então, eles dão início a uma jornada em busca de uma passagem de volta para casa, porém, conhecem personagens, seres e lugares que lhes proporcionam diversas aventuras. O RPG funciona de forma semelhante: pessoas se reúnem para dar início a uma partida e se aventurarem em uma campanha. Contudo, o que é um RPG? Como é a dinâmica do jogo? Por

³ O título original do desenho animado é *Dungeons & Dragons*. Caverna do Dragão, na tradução brasileira, foi e ainda é um desenho animado de grande circulação. A primeira transmissão nos EUA ocorreu no ano de 1983. Já no Brasil, isso aconteceu em 1986 e sua transmissão continuou pelos anos 1990 e 2000 em televisão aberta. Hoje, é exibido no país em televisão fechada.

que a escolha do *Dungeons & Dragons* para a construção de uma análise histórica?

Primeiros recortes e questionamentos

O RPG, sigla para *Role-playing Game*, que em português se traduz comumente como jogo de interpretação de personagens, é uma produção que surgiu inicialmente nos EUA dos anos 1970. Segundo Carlos Augusto Serbena (2006), os jogos de guerra de tabuleiro são um dos precursores do RPG e quando adolescentes norte-americanos do final da década de 60 e início de 70, influenciados pelo livro *O Senhor dos Anéis* de J. R. Tolkein, “substituíram, nos jogos de guerra originais, as batalhas napoleônicas pelas batalhas da Guerra do Anel e os soldados de Napoleão pelos seres fantásticos com *hobbits*, *orcs*, *elfos* e *magos*” (SERBENA, 2006, p.136). Eles estavam construindo um novo jogo de interpretação ou representação de personagens. Anos mais tarde, em 1974, foi lançado o primeiro RPG comercial de universo denominado “fantasia medieval”: o *Dungeons & Dragons*, de Gary Gygax e Dave Arneson. Ao longo da década, outros sistemas (*Tunnels and Trolls*, *Chivalry and Sorcery*, *Traveller*, *RuneQuest*) foram criados e disputaram o mercado com o D&D. Antes dos anos 1980, “o RPG estava estabelecido como um passatempo diferente, revolucionário, um novo tipo de jogo sobre o qual se poderiam desenvolver inúmeros outros” (SERBENA, 2006, p.137). Com a popularização do jogo e novas demandas de mercado, em 1979, foi lançada uma nova versão do D&D: o *Advanced Dungeons & Dragons*, o AD&D, e em apenas dois anos (1981), foi reatualizado e lançado no mercado outra edição do jogo com o título *Advanced Dungeons & Dragons 2^a edição*, composto pelo Livro do

Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros. A partir de então, o RPG se firmou cada vez mais no mercado editorial e como produto cultural. Outras aventuras e sistemas foram criados (não só nos EUA, mas também, por exemplo, no Brasil), inclusive por outras editoras interessadas no mercado do RPG, para concorrer com o D&D e este passou por edições e atualizações estando até então na edição 4.0. Mas, como se joga? Como se organiza este jogo?

No grupo de pessoas que se reúne para jogar, um dos participantes assume a função de Mestre (*Game Master* ou GM) que é encarregado de narrar a aventura para os demais Jogadores (*Players*). Eles devem seguir as regras presentes nos livros básicos, chamados também de manuais, para iniciarem a partida, mas também tem a opção de ignorar um ou outro aspecto, assim como acrescentar regras ao jogo. Quando a aventura se inicia, os Jogadores usam de suas habilidades e imaginação para sobreviverem e dar continuidade à diversão e o Mestre tem a responsabilidade e poder de mediar o jogo.

Compreendendo que há uma multiplicidade de modelos e formatos, restringi e usei como suporte o RPG D&D por ter sido o primeiro a ser inventado, por ter sido criado e ainda estar em movimento nesta indústria, bem como por ser declaradamente um jogo de fantasia “medieval”. Afinal, ele traz para a sua dinâmica narrativas e cenários associados ao medievo e outras temporalidades imaginárias com seres fantásticos e extemporâneos tais como elfos, minotauros, anões guerreiros, magos, entre outros, assim como algumas ideias sobre o que e quem seriam os guerreiros aventureiros, o que a moral e o cotidiano da época e o que seria a magia e os magos neste

mundo. Para tal, tive acesso⁴ ao primeiro (*Dungeons & Dragons*) e suas duas primeiras atualizações (*Advanced Dungeons & Dragons* e *Advanced Dungeons & Dragons. 2^a edição*), ficando atento também para as possíveis atualizações dessas edições e se isso acarreta em modificações na forma de jogar e no mundo-cenário que o jogo apresenta como efetiva e supostamente medieval.

Inicialmente, o projeto de iniciação científica tinha por título *O medievo no RPG D&D (Dungeons & Dragons): a problemática das medievalidades contemporâneas*. Entretanto, ainda se referia a algo bastante amplo e relativamente vago, precisava-se assim que fossem feitas escolhas e recortes temáticos. Com isso, outro problema: centrar as análises em qual aspecto presente no RPG? A partir disto, as preocupações também se voltaram para as apropriações e (re)produções de aspectos mitológicos no *Dungeons & Dragons*. Com mais leituras, reflexões e reuniões com o orientador, os interesses começaram a se redefinir mais uma vez, entretanto, sem ainda descartar o interesse pelas representações mitológicas no jogo.

Apenas com estas informações sugiram as primeiras inquietações: como e por que o medievo foi representado de forma fantasiada no RPG D&D? Qual o cenário e quais as narrativas o jogo apresenta acerca do medievo? Que (Quais) medievo(s) é (são) este(s)? Quem criou este jogo? Por quê? Para quem? Quais os seus objetivos? Qual o objetivo do jogo: entreter, ensinar, vender? É apenas encontrado aspectos de medievalidade?

⁴ Até então só tivemos acesso ao *Advanced Dungeons and Dragons 2^a edição* que possui três livros básicos: Livro do Mestre, Livro do Jogador e Livro dos Monstros. Entretanto, já efetivamos a compra do primeiro título, *Dungeons & Dragons*, e aguardamos a chegada dos Estados Unidos.

Por que são representados dessa forma? Será que algumas atualizações, que trazem mudanças na forma de jogar, podem estar relacionadas à concepção que se tem sobre a Idade Média, ou seja, será que a historiografia e as mudanças qualitativas nos trabalhos sobre o medievo interferiram de alguma forma nesta produção? Qual a concepção de Idade Média que circula no senso comum dos anos 1970-80? Por que alguns estereótipos permaneceram, mudaram e/ou foram ressignificados, (re)apropriados e representados nos livros do jogo de RPG D&D de uma forma ou de outra? São muitas as inquietações que possibilitaram e continuam possibilitando o desenvolvimento da pesquisa. Embora não responda todos esses questionamentos neste presente artigo, eles serão norteadores da pesquisa em geral.

Algumas questões teóricas

Tendo em vista estes primeiros passos para o desenvolvimento da pesquisa, algumas noções, categorias e conceitos são fundamentais para a análise do RPG enquanto suporte multicultural e para a compreensão do tipo de trabalho que está sendo realizado, assim como para situá-lo no campo da História.

Medievalística & Medievalidade

Medievalísticas e Medievalidades são duas categorias que têm sido utilizadas constantemente para apresentar as diferenças entre as produções acadêmicas e não-acadêmicas acerca do medievo (ou pelo menos referente à sua finalidade). Em geral, pode-se pensar a medievalística como os conhecimentos produzidos pela historiografia ligada à Idade Média. Ela

parte de concepções teóricas e metodológicas e historiográficas e obedece a regras de produção do conhecimento e da própria ciência – ética, normas textuais, argumentação, plausibilidade, verificabilidade, inteligibilidade, dentre outros aspectos. Estes trabalhos pretendem ter validade acadêmica e se preocupam com o que está sendo produzido em termos científicos. Entretanto, é válido ressaltar que este tipo de produção não deixa de estar sujeita a equívocos. Tanto as medievalísticas quanto as medievalidades podem (re)produzir estereótipos acerca do medievo.

Segundo José Rivair Macedo:

[Na] medievalidade [...] a Idade Média aparece apenas como uma referência fugidia, estereotipada. [...] A Idade Média poderá vir a ser uma realidade muito mais imprecisa na inspiração de temas (magos, feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros, assaltos e fortalezas) produzidos pelo meio de comunicações de massa e pela indústria cultural. (2009, p.16-7)

Nesta perspectiva, as medievalidades produzem interpretações que não estão preocupadas com validade acadêmica e não necessariamente seguem as mesmas regras de produção do conhecimento, já que estão inseridas em outras lógicas (arte e mercado). Como exemplos destes tipos de produções temos filmes, desenhos animados, RPGs, histórias em quadrinhos, seriados, jogos eletrônicos, bailes medievais, produções literárias, dentre outros.

Um tipo de produção pode estar baseado em ou ser influenciado por outro, trabalhando lado a lado dele. Por exemplo, o historiador francês Jacques Le Goff serviu consultoria histórica para a construção do filme *O Nome da Rosa* (1986). Entretanto, pediu que retirasse o seu nome e o de sua equipe dos créditos da obra por não concordar com algumas decisões

que o cineasta Jacques Annaud tomou durante as gravações do filme.⁵ Este caso ajuda a considerar pelo menos três pontos: a) apesar das diferenças, há conexões entre os campos das Medievalísticas e a Medievalidades, ou seja, esses dois campos possuem pontos de interseção que não podem ser desconsiderados; b) são campos de produção que possuem objetivos e interesses específicos que, por vezes, como no exemplo supracitado, podem entrar em desacordo por algum motivo, revelando uma tensa relação; c) mesmo sendo leituras e interpretações que seguem objetivos diferentes, apresentam algo em comum em primeiro momento: a Idade Média. Ou supostas idades médias e seus acontecimentos e experiências. Sendo assim, podem manter diálogos tensos e conflituosos, mas também demonstram uma tentativa de aproximação.

Para além de um debate teórico e conceitual, há um conflito entre medievalística e medievalidade. Apesar dos diversos avanços nas produções acadêmicas e da própria academia, há uma marginalização dos trabalhos que versam sobre as problemáticas acerca da medievalidade. No entanto, pesquisadores vêm se debruçando sobre este campo nos últimos anos e novas inquietações surgem a partir dos silêncios e das lacunas destas produções. Se partirmos do princípio de que toda e qualquer ação humana é fruto do seu tempo e que registra certas experiências, práticas, percepções e noções de quem as produziu (e ainda mais, do seu contexto de produção e apropriação), além de evidenciar preconceitos em relação a outros períodos históricos, podemos dizer que diversos suportes são legítimos e podem ser utilizados como documentos, sendo necessário desenvolver métodos específicos de análise e crítica para cada tipo deles.

⁵ Ver Macedo, 2009, p.28-9.

Representação

Para entender a complexa relação entre o contexto histórico e sujeitos medievais com as representações do mundo-cenário supostamente medieval e os personagens do RPG D&D, o conceito de representação produzido por Roger Chartier é de suma importância. Para Chartier (2002), as representações coletivas são como entidades capazes de constituir e dar significado ao mundo social. Problematizando representação como algo que “manifesta uma ausência [...] e [sendo também] a exibição de uma presença” (CHARTIER, 2002, p.74), considera:

(...) articular [...] três modalidades da relação com o mundo social: primeiro o trabalho de classificação e de recorte que produz as configurações intelectuais múltiplas pelas quais **a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos que compõem uma sociedade**; em seguida, as práticas que visam a fazer reconhecer uma identidade social, a exibir uma maneira própria de estar no mundo, a significar simbolicamente um estatuto e uma posição; enfim, as formas institucionalizadas e objetivadas graças às quais **“representantes” (instâncias coletivas ou indivíduos singulares) marcam de modo visível e perpetuado a existência do grupo, da comunidade ou da classe.** (CHARTIER, 2002, p.73, Grifos meu)

Em outra obra, o autor ainda considera que as representações “não são simples imagens, verdadeiras ou falsas, de uma realidade que lhes seria externa; elas possuem uma energia própria que **leva a crer que o mundo ou o passado é, efetivamente, o que dizem que é**” (CHARTIER, 2010, p.51-2, Grifo meu), ou seja, ajudam a configurar e confirmar uma concepção acerca de um período histórico, de um grupo social ou de um indivíduo, por exemplo. Elas podem e devem ser lidas, interpretadas, conhecidas, pois fazem parte da existência humana e, quando produzem significados com o mundo social, podem vir a ser apropriadas.

Concepções sobre o mundo ou o passado medieval foram apropriadas pelos criadores e pela editora que criaram o mundo-cenário medieval do RPG *Dungeons & Dragons* e, para os consumidores, este pode eventualmente ser de fato o que aquele foi.⁶ Ou seja, além de demonstrar a concepção de História e de Idade Média que este grupo possui, o mundo-cenário que é re(a)presentado no jogo pode ser consumido pelos jogadores como a verdade sobre o passado, sobre quem de verdade viveu e o que de real aconteceu. Com a leitura dos manuais do jogo será possível perceber a complexa relação entre o real e o imaginário e suas representações no suporte.

Idade Média fantasiada & Imaginário

Utilizando-se a expressão cunhada por José Rivair Macedo, a Idade Média que aparece no jogo de RPG D&D é uma “Idade Média fantasiada” (MACEDO, 2006, p.22-25),⁷ visto que ela “alimenta a noção de um medievo povoado pela magia, pela fábula e pelas gloriosas aventuras dos cavaleiros” (PEREIRA, 2007, p.6). Através de suportes multiculturais como o RPG, são circuladas visões ou concepções acerca do medievo que perpassam pelo imaginário contemporâneo. Jacques Le Goff define imaginário como “o domínio [...] [que] constitui-se pelo conjunto das representações da experiência vivida e pelas deduções correlatas que ela autoriza.” (LE GOFF, 2009, p.11). E prossegue dizendo que “o limite entre o real e o imaginário mostra-se variável.” (LE GOFF, 2009, p.11). Nesta

⁶ Assim como para os criadores: para eles, este mundo-cenário medieval do RPG D&D pode ser de fato o mundo ou passado medieval ou o que gostariam que fosse.

⁷ O historiador José Rivair Macêdo não analisa sistematicamente os jogos de RPG, apenas utiliza uma expressão que me auxilia na compreensão da representação que o RPG AD&D (re)produz acerca do medievo.

perspectiva, é possível perceber que a Idade Média é recorrentemente vista e representada como berço de mitos e lendas que fazem parte de um imaginário Ocidental, em que facilmente se incorpora elementos fantásticos como seres e criaturas maravilhosas em lugares maravilhosos. O que quero dizer é que este imaginário não é homogêneo. A Idade Média fantasiada presente no RPG D&D me parece ser uma representação imaginária e relacionada a elementos que se conectam com o medievo e com outros que não se conectam a ele, pois pertencem a outros períodos históricos ou a outras associações imaginárias. Não é apenas uma Idade Média que aparece neste suporte. São várias as temporalidades sobrepostas e misturadas. Ainda mais: há elementos fictícios que são representados como reais, como por exemplo, dragões, fadas e duendes; e personagens do jogo, como cavaleiros e clérigos, que dizem ser correspondentes a sujeitos históricos. Entretanto, são re(a)presentados com referências a narrativas míticas e narrativas históricas que se confundem, construindo uma representação, uma imagem no imaginário contemporâneo de personagens/sujeitos fantasiados, que apresentam elementos do real e do imaginário.

Leituras do medievo ao longo do tempo: múltiplas temporalidades no RPG

Ao longo do tempo, o medievo foi visto e revisto por diversos intelectuais que construíram e desconstruíram diversos (pré)conceitos acerca do período. Os primeiros termos utilizados para identificá-lo já demonstram um desprezo pelo período histórico que foi alimentado e legitimado por muitos séculos, como nos alerta Hilário Franco Júnior

(2001).⁸ Muito do que permanece no senso comum do século XXI – e também de período anteriores – foi construído no século XVI pelos renascentistas e nos séculos XVII e XVIII pelos iluministas. Em geral, cada grupo e período retratou a Idade Média de sua forma, caracterizando-a como o período de interrupção no progresso humano que teria sido iniciado na Antiguidade Clássica e retomado no Renascimento, da barbárie, da ignorância, da superstição, de reis fracos e fragmentação política, da supremacia da Igreja Católica, da limitada atividade comercial e de uma cultura ligada a valores espirituais.⁹

O que renova a visão sobre a Idade Média, sem deixar de fazer uma leitura estereotipada do período, foi construído no século XIX. Análises românticas tiveram como “ponto de partida (...) a questão da identidade nacional, que ganhara forte significado com a Revolução Francesa” (FRANCO JÚNIOR, 2001, p.12), porém, mesmo contribuindo com uma nova visão do período medieval, o século XIX foi tão preconceituoso quanto os séculos XVI, XVII e XVIII, pois consideraram a Idade Média “um período esplêndido, um dos grandes momentos da trajetória humana, algo a ser imitado, prolongado” (FRANCO JÚNIOR, 2001, p.13). O passado passa a ser nostalgia e o presente (século XIX) incompleto pela saudade e pela memória.

Em conformidade com Franco Júnior (2001), as visões sobre a Idade Média oscilaram (e ainda oscilam, mesmo que inconscientemente) entre o pessimismo renascentista/iluminista e a exaltação romântica. Entretanto, a contemporaneidade as colocou, mesmo que contraditoriamente, como

⁸ Termos como *tenebrae*, *media tempestas*, *media aetas*, *media antiquitas*, *media tempora* e *médium aevum* são destacados para argumentar o critério foi inicialmente filológico.

⁹ Ver Franco Júnior, 2001, p.11-2.

constituintes de uma mesma face para os dois lados da moeda. Misturadas e dadas a ler pelos suportes multiculturais, em geral, e o RPG, em particular, com múltiplas temporalidades entrelaçadas, confundidas e possivelmente anacrônicas.

RPG e Academia: balanço bibliográfico inicial

Do ponto de vista quantitativo, são ainda recentes e poucos os trabalhos realizados na academia que analisam e discorrem histórica e sistematicamente sobre o RPG. Na bibliografia até aqui recolhida e analisada, percebemos os interesses e discussões recorrentes. Nesse levantamento, identifiquei algumas lacunas que possibilitam e necessitam de pesquisa. No Brasil, os trabalhos surgiram nos anos 90, sendo um dos primeiros a tese defendida em 1997 por Sônia Maria Santos Rodrigues, intitulada *Roleplaying Game: a ficção como jogo*. Ela foi publicada em 2004 pela Editora Bertrand Brasil¹⁰ com o título *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Outro trabalho pioneiro foi a dissertação de Andréa Cristina Pavão Bayma defendida em 1999, intitulada *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)*, sendo publicada em 2000 pela Editora Devir.¹¹

Já foram identificados 66 trabalhos de diversas áreas do conhecimento que versam sobre o RPG, porém, até agora, só tivemos acesso a 39 textos entre artigos, dissertações e teses. Inclusive ainda não

¹⁰ A Editora Bertrand Brasil faz parte do Grupo Editorial Record, possuindo um vasto catálogo e público, inclusive para educadores e leitores de histórias em quadrinhos.

¹¹ A Devir é uma editora brasileira fundada em 1987 voltada para o mercado de histórias em quadrinhos, card game e RPG's. É uma das editoras que lançou o RPG D&D no país.

tivemos acesso à tese e à dissertação citadas acima. Sabemos de suas existências graças à pesquisa e à constante citação destas obras nos trabalhos encontrados.

A partir das leituras, ficou evidente que alguns trabalhos são interdisciplinares.¹² Entretanto, na tentativa de enquadrar os mesmos para facilitar a pesquisa, a variável para a classificação foi a formação acadêmica do autor ou autora. Sendo assim, os trabalhos correspondem especificamente a 6 áreas do conhecimento: Ciências Biológicas, Letras, Psicologia, Filosofia, Pedagogia e História.

Áreas do Conhecimento	Quantidade de Trabalhos
Ciências Biológicas	1
Letras	7
Psicologia	4
Filosofia	1
Pedagogia	13
História	13
Total ¹³	39

¹² Como por exemplo, 12 dos 13 trabalhos em História estão na interface da História e Pedagogia. Carlos Augusto Serbena, autor da tese *O mito do herói nos jogos de representação (RPG)*, é psicólogo por formação, mas realizou um trabalho interdisciplinar em Ciências Humanas, com claras contribuições da/para História e Filosofia.

¹³ Só foram contabilizados na tabela acima os trabalhos que tivemos acesso, pois sabemos da existência de algumas teses, dissertações, monografias e artigos que não estão disponíveis na internet para download. Muitos desses trabalhos ainda não foram encontrados para compra.

Então, como estes trabalhos acadêmicos tem pensando e usado o RPG? Até este ponto da pesquisa, tenho encontrado 3 tendências de análise: 1) O RPG como potencial atividade pedagógica para o desenvolvimento do estudante.¹⁴ E aqui desdobra-se em duas possibilidades: 1.1.) O RPG enquanto ferramenta didático-pedagógica, ou seja, instrumento capaz de dinamizar a aula, quebrar rótulos e capaz de proporcionar a aprendizagem através da diversão;¹⁵ 1.2.) O RPG como suporte para analisar o desenvolvimento e ampliação da leitura e escrita de crianças e jovens que o pratica;¹⁶ 2) a tendência em discutir quais os fatores motivacionais, as questões afetivas, cognitivas e sociais que levam os jovens e adultos a praticarem o RPG;¹⁷ 3) a que se dedica a entender o papel do RPG na construção do conhecimento histórico, enquanto produto (re)criador de narrativas e referências temporais, sendo também considerado como fonte histórica.¹⁸

Atendo-me às 13 produções da área de História, todas elas trabalham o RPG enquanto ferramentas pedagógicas, mesmo utilizando outras terminologias. O que se pretende com o uso dos RPG's em sala de aula é dinamizá-la e fazer com que o aluno enquanto jogador represente um personagem e vivencie algum momento da História e aprenda, a partir de uma atividade lúdica, da experiência, o conteúdo ensinado, seja ele Roma antiga ou Brasil Colonial, por exemplo.

O único trabalho de História que vai além do interesse propriamente pedagógico é a dissertação de Priscilla Emanuelle Formiga Pereira. Ela

¹⁴ Em duas dimensões: a leitura do suporte e a atividade lúdica de jogar o RPG.

¹⁵ Concentrando-se nesta tendência os trabalhos de Ciências Biológicas, Letras, Filosofia, Pedagogia e História.

¹⁶ Nesta tendência, os trabalhos de Letras.

¹⁷ Nesta tendência, os trabalhos de Psicologia.

¹⁸ Nesta tendência, encontramos apenas um trabalho na área de História.

defendeu sua dissertação intitulada *RPG e História: O Descobrimento do Brasil* no ano de 2010. Sua proposta é bem clara:

A presente dissertação surgiu da preocupação em torno do jogo assumir caráter de recurso didático no ensino de História, tendo como fonte principal o RPG escrito por Luiz Eduardo Ricon, **O Descobrimento do Brasil**, lançado durante as comemorações dos 500 anos do Brasil. Através de uma análise das referências utilizadas pelo autor, nossa proposta se insere na tentativa de caracterizar o tipo de Cultura Histórica que tal produto da indústria cultural constrói a partir do momento que propõe uma narrativa acerca dos Descobrimentos e da História do Brasil, trazendo representações que giram em torno da própria ideia de Identidade Nacional. (PEREIRA, 2010, p.3; Grifo do original).

Pereira faz uma análise do RPG enquanto ferramenta pedagógica (ela não usa o termo), mas propõe pensá-lo enquanto documento e produto cultural que chega às salas de aulas, que apresenta uma narrativa sobre determinado período histórico e contribui na (des)construção de um “tipo de História e Cultura Histórica” (PEREIRA, 2010, p.14). E para dar conta do que se propôs, contextualiza (mesmo sem aprofundar muito) o RPG *O Descobrimento do Brasil* e utiliza de um recurso metodológico interessante para compreender o lugar e relevância deste RPG: a autora identifica as obras utilizadas como referências para a construção da narrativa, dos cenários e da aventura do jogo e tece suas críticas. Por fim, conclui que o jogo de RPG, que dizia construir uma nova narrativa sobre o descobrimento do Brasil, acabou por reproduzir diversos estereótipos e preconceitos historiográficos sem trazer efetivamente uma nova narrativa sobre o descobrimento do Brasil.

A análise dos textos e das imagens presentes na terceira edição do D&D, o *Advanced Dungeons & Dragons 2^a edição*, demonstram a

complexa relação entre Mito e História, realidade e fantasia no RPG, que reflete nos estereótipos re(a)presentados no jogo e nos leva a acreditar que a Idade Média “fantasiada” do RPG D&D é uma representação imaginária. No Livro do Mestre, os autores esclarecem que o RPG D&D apresenta um “[...] mundo medieval de fantasia” (1995, p.52), entretanto, quando constrói as características dos personagens, do tempo e dos lugares, citam exemplos históricos, ditos reais, para compor e/ou oferecer referências para os jogadores. As classes dos personagens¹⁹ do jogo são padronizadas, porém “representam arquétipos históricos e mitológicos comuns a várias culturas” (Livro do Jogador, 1995, p.34). Descrevendo a “classe” dos guerreiros, encontramos:

O guerreiro é um especialista de armas e, se for inteligente, em táticas e estratégia. Existem muitos guerreiros famosos nas lendas: Hércules, Perseu, Hiawatha, Beowulf, Siegfried, Cuchulaina, João Pequeno, Tristão e Simbá. A História, por sua vez, está cheia de grandes generais e homens de armas: El Cid, Aníbal, Alexandre da Macedônia, Carlos Magno, Espártaco, Ricardo Coração de Leão e Belisarius. **O seu guerreiro poderia ser inspirado em qualquer um desses, ou uma criação original sua. [...]”** (Livro do Jogador, 1995, p.36, Grifo meu)

Em seguida, descrevendo e caracterizando outra “classe” o - paladino - outras referências “históricas” são citadas:

O paladino é um homem de armas nobre e heroico, símbolo de tudo o que é correto e verdadeiro no mundo. Sendo assim, ele possui ideais elevados, que devem ser mantidos o tempo todo. **Nas lendas e na História existem muitos homens de armas que poderiam ser considerados paladinos: Rolando e os 12 Pares de Carlos Magno, Sir Lancelote, Sir Gawain e Sir Galahad**

¹⁹ “Classe”, neste jogo de RPG, é “como uma profissão ou carreira” (Livro do Jogador, 1995, p.34) que o personagem segue.

são todos exemplos da classe. [...] (Livro do Jogador, 1995, p.38, Grifo meu)

Quando falam dos magos, que é um dos personagens que mais nos interessa, lemos:

Não há exemplos históricos de magos; eles existem apenas em lendas e mitos. Entretanto, os jogadores podem inspirar seus personagens em **figuras lendárias como Merlin, Circe ou Medéia**. Descrições de poderosos arcanos e feiticeiras são raras, uma vez que suas reputações são baseadas, em grande parte, no mistério que os envolve. Essas figuras lendárias trabalhavam em busca de pessoas comuns à sua volta. (Livro do Jogador, 1995, p.44, Grifo meu)

Com estes trechos selecionados, algumas questões já podem ser levantadas. Ao dar exemplos de personagens históricos e lendários, míticos, a distinção entre um e outro não me parece muito bem definida e até que ponto os mitos e lendas não constituem a História? Ainda mais, até que ponto as narrativas míticas não são históricas? E vice-versa?

Mesmo se definindo como um jogo de fantasia que é ambientando em um mundo-cenário medieval, ou seja, sem pretensões de seguir uma corrente historiográfica nem mesmo (re)contar a História Medieval, afirmações como “**os costumes medievais** determinam que heranças – propriedades de terra e castelos – devem ser divididos igualmente entre todos os filhos homens. (Este é um dos motivos que levou o **império de Carlos Magno** à ruína após sua morte) [...]” (Livro do Mestre, 1995, p.19, Grifo meu) demonstram que há uma mistura de elementos históricos com elementos fictícios-literários-mitológicos, pois quem vir a ler estes livros (como alertam os trabalhos de Letras e Pedagogia que versam sobre o RPG) acaba, além de outras coisas, aprendendo, tomando as informações

como verdade. Ainda há a informação de que “um Mestre competente irá preencher seu mundo de campanha com as mais exóticas culturas, criadas por ele próprio ou pesquisadas em bons livros de História” (Livro do Mestre, p.38).

O capítulo 6 “Dinheiro e Equipamento” do Livro do Mestre tem se apresentado como indispensável para análise e compreensão sobre as concepções de História, Mito, Ficção e Tempo presente no RPG *Dungeons & Dragons*. Na página 52 deste capítulo encontramos a seguinte frase: “As listas de equipamentos fornecidas no *Livro do Jogador* mostram que sua campanha está estabelecida num mundo medieval de fantasia”. Entretanto, logo em seguida, os autores constroem uma linha do tempo e breve histórico dos equipamentos e seus usos ao longo da História. Para isso, indica que:

A História e os historiadores tendem a dividir o passado em diferentes períodos, e você pode agir da mesma forma. Quatro períodos históricos diferentes são cobertos aqui – Idade Antiga, Alta Idade Média, Baixa Idade Média e Renascença. Cada um tem suas particularidades e diferenças. (Livro do Mestre, 1995, p.52)

Ao mesmo tempo em que negam a pretensão histórica do jogo, dialogam constantemente a História e seus aspectos e concepções que acreditam ser mais coerentes e facilitadores para a dinâmica do jogo. Isso é, no mínimo, instigante para quem se preocupa com discussões acerca de História e Ficção.

Considerações Finais: Limites e possibilidades do uso do RPG D&D para a produção do conhecimento histórico e historiográfico.

Com a reunião de bibliografia acerca do RPG, os limites das investigações de determinados trabalhos foram identificados e algumas possibilidades encontradas, sobretudo para a área da História: nenhuma das produções de História até então encontradas e analisadas trata da apropriação que determinados RPG's fazem do imaginário medieval e/ou se preocupam com a construção imagética que o RPG *Dungeons & Dragons* faz do medievo. Pensando este produto/produção como documento historicamente datado e pertencente à indústria cultural (atendendo a interesses específicos, com certo nível de circulação, dentre outros), sua análise nos possibilita estudar uma leitura que a contemporaneidade (que é heterogênea) fez e faz acerca do medievo. Ou seja, o RPG apresenta uma narrativa fantasiosa sobre o medievo que continua sendo (re)construída e consumida por muitos, sugerindo que, em algum momento e lugar, de alguma forma, a Idade Média se configurou com as características que perpassam no imaginário coletivo: uma Idade Média fantasiada, aventureira, cheia de magia, castelos, guerras, seres fantásticos, relíquias, heróis, maravilhas, milagres, sujeitos místicos época das trevas, barbárie e aventureira.

Levando em conta as possibilidades da desconstrução de estereótipos e da compreensão da influência que o RPG, em particular, e da indústria cultural a ele ligado, em geral, é preciso pensar criticamente sobre a como se deu a (re)construção e afirmação de um imaginário sobre tal período.

Diversas idades médias aparecem na narrativa do RPG *Dungeons & Dragons*.²⁰ Ora, renascentista, ora iluminista, ora romântica... São múltiplas concepções e temporalidades misturadas em um único suporte que se destaca pela possibilidade de um jogador interpretar uma personagem de forma bastante peculiar, criando “uma personagem, e a partir desta, vivenciar experiências através da imaginação em um determinado contexto e/ou cenário” (PEREIRA, 2010, p.8). É indispensável conhecer e perceber quais são as temporalidades presentes neste jogo e sua heterogeneidade sem perder de vista que elas são apresentadas ao seu público como um bloco homogêneo. Afinal de contas:

O fato é que a leitura das diferentes temporalidades que fazem que **o presente seja o que é herança e ruptura, invenção e inércia ao mesmo tempo**, continua sendo a tarefa singular dos historiadores e sua responsabilidade principal para com seus contemporâneos. (CHARTIER, 2010, p.68, Grifo meu)

Pensando nesta dinâmica de herança e ruptura, continuidades e descontinuidades, há mais um aspecto que tem chamado atenção na pesquisa²¹: compreender as múltiplas temporalidades e leituras presentes em um único suporte cultural contemporâneo. Para isso, pré-selecionamos um grupo de personagens do jogo e que também fazem parte do imaginário medieval: os bruxos(as), magos(as) e feiticeiros(as). A intenção é entender como estes sujeitos tem sido vistos ao longo do tempo até serem mais uma vez (re)construídos no RPG *Dungeons and Dragons*. Nossa objetivo é discutir como uma ideia, uma narrativa sobre determinados sujeitos, que na

²⁰ Em uma prévia análise ainda superficial, percebemos que há uma (re)produção de estereótipos acerca do medievo. Nas aventuras do jogo o tempo e espaço não são bem definidas, ou ao menos, não se importam com isso.

²¹ Nesta perspectiva, podemos alargar as temporalidades.

própria Idade Média foram caracterizados como bruxos (as), magos (as) e feiticeiros (as), foi sendo (re)construída entre os anos 1970 e 1980 a partir do RPG D&D e certos aspectos (físicos, psicológicos, habilidades, dentre outros) permaneceram, mudaram e/ou foram reconfigurados por interesses de grupos ou indivíduos específicos até ser associados ao medievo e divulgados em meios midiáticos.

Ou seja, compreender se há uma conexão ou desconexão com estes personagens do jogo e com os sujeitos que foram taxados como bruxos(as), magos(as), feiticeiros(as) no período “medieval” e “pós-medieval” e não simplesmente destacar se um elemento ou outro é real ou imaginário, mítico ou histórico. Mas analisar como o real e o imaginário se entrelaçam e se confundem.

Com estas reflexões, percebemos que a relação entre o “real” e o “imaginário”, assim como entre “história” e “mito”, é muito mais complexa do que parece ser. Sendo assim, compreender as apropriações e representações da Idade Média que o jogo de RPG *Dungeons & Dragons* faz pode nos auxiliar a entender como determinadas narrativas e estereótipos acerca do medievo se reconfiguram ao longo do tempo e (re)leem um período histórico, possibilitando a análise das conexões e desconexões que a contemporaneidade faz com o medievo, desconstruindo determinados estereótipos e compreendendo a influência que o RPG D&D, em particular, e a indústria cultural, em geral, possuem na (re)construção e afirmação de um imaginário sobre o período medieval.

Referências Bibliográficas

CHARTIER, Roger. **À beira da falésia.** Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002, 277p.

CHARTIER, Roger. **A história ou a leitura do tempo.** 2^a edição. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010, 77p.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **O (pré) conceito de Idade Média.** In: A Idade Média. Nascimento do Ocidente. São Paulo: Brasiliense, 2006, p.11-18.

LE GOFF, Jacques. **Heróis e Maravilhas da Idade Média.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2009, 331p.

LE GOFF, Jacques. **Prefácio.** In: Para uma outra Idade Média: Tempo, trabalho e cultura no Ocidente. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013, p.7-18.

MACEDO, José Rivair; BALDISSERA, José Alberto. **A Idade Média através do cinema.** Cadernos IHU em formação. Ano 2, nº 11, 2006, p.22-5.

MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia (Orgs.) **A Idade Média no Cinema.** São Paulo: Editora Ateliê Editorial, 2009, 268p.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Discurso e Leitura.** 8^a ed. São Paulo: Cortez, 2008, 119p.

PEREIRA, Nilton Mullet. **Representações da Idade Média no Livro Didático.** In: XXIV Simpósio Nacional de História, 2007, São Leopoldo/RS. XXIV Simpósio Nacional de História-História e multidisciplinaridade: territórios e deslocamentos: anais do XXIV Simpósio Nacional de História / XXIV Simpósio Nacional de História; Associação Nacional de História - ANPUH. São Leopoldo: Unisinos, 2007. São Leopoldo/RS: Associação Nacional de História - ANPUH, 2007.

VIERIA JÚNIOR, Rivadávia Padilha. **A Idade Média fantasiada do mundo de Oz:** Percepções de medievalidade no filme O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939). Aedos: Revista do Corpo Discente do Programa de Pós-Graduação em História da UFRGS (Online), v. 2, 2009, p. 486-494.

Ciências Biológicas e RPG

FUJII, Roberto Shiniti. O RPG Como Ferramenta de Ensino: as contribuições do RPG para a argumentação no ensino de Biologia. Revista Contexto e Educação, v. 26, p. 108-118, 2011.

TEODORO, Luis Henrique de Souza. **O RPG na Educação:** novas oportunidades de construção do conhecimento. 2010. Monografia

(Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Letras e RPG

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **RPG na sala de aula**: criando um ambiente lúdico para o ensino da Língua Inglesa. 2008. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparados de Literatura de Língua Portuguesa) – Universidade de São Paulo.

LÔBO, Isamarc Gonçalves. **Centralização ou dispersão dos sentidos?**

Uma análise do discurso do RPG Vampire: The Masquerade. 2006. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) – Universidade de São Paulo.

PEREIRA, Farley Eduardo Lamines. **Nos limites da ficção**: comparações entre literatura e RPG – Roleplaying Games. 2007. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Universidade Federal de Minas Gerais.

SILVEIRA, F. S. ; COSTA, Antonio José Henriques. **RPG na sala de aula**: criando um ambiente lúdico para o ensino da língua inglesa. Anais do Fórum Internacional de Ensino de Línguas Estrangeiras, Pelotas, RS, 2004.

Psicologia e RPG

COSTA, Rodney Querino Ferreira da; GALHARDO, Eduardo; RODRIGUES, Fabiana Rodrigues da; LIMA, Átila Augusto. **O uso do Role-Playing Game como possível auxiliar pedagógico**. In: 13º Simpósio Internacional de Iniciação Científica da USP, 2005, São Paulo. Anais do 13º Simpósio Internacional de Iniciação Científica da USP, 2005.

MIRANDA, Eduardo Silva; ROSSETTI, Claudia Broetto. **A prática de jogos de interpretação de papéis (RPG) na região metropolitana de Vitória/ES**: um estudo exploratório. Revista Científica Faesa, v. 6 (1), p. 7-12, 2010.

SALDANHA, Ana Alayne Werba; BATISTA, J. R. M. **A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em jogadores sistemáticos**. Psicologia Ciência e Profissão, v. 29, p. 700-717, 2009

SERBENA, Carlos Augusto. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. 2006. Tese (Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina.

Filosofia e RPG

LIMA, Lucas Dourado; NOMURA, M. T. ; Leandro de Barros ; VELASCO, P. N; **O RPG no Ensino de Filosofia**: Diálogo e Imaginação. In: II Simpósio e VI Encontro PIBID-UFABC, 2012, Santo André. Anais do Simpósio do PIBID, 2012. v. 1. p. 43-45.

Pedagogia e RPG

BAYMA, Andréa Cristina Pavão. **A aventura da leitura e da escrita entre Mestres de Roleplaying Games (RPG)**. 1999. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **O jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais**. In: 14º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, 2008, Santos. 14º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância: Mapeando o impacto da EAD na Cultura do Ensino/Aprendizagem, 2008.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, A. E. R. **O Jogo RPG visto como uma Comunidade de Aprendizagem**. In: II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas, 2006, Salvador. www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/programacao.htm - 8k -, 2006.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **Possibilidades de utilização do jogo RPG by Moodle na mediação da aprendizagem em rede**. IX Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas, 2013, p.1-14.

CUNHA, Rodrigo Moraes. **Utilizando o RPG em sala de aula**. Revista Científica Semana Acadêmica, v. 1, 2012, p.1-10.

FREITAS, Vivianete Milla de. **Leitura e Escrita de jovens em contextos de RPG (Roleplaying Game)**. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais.

MATOS, Annelise Rettori; ALVES, Lynn Rosalina Gama; Helen Guimarães Costa Mattos; SENA, G. O. **Ensino On-line, jogos eletrônicos e RPG**: construindo novas lógicas. In: Conferência eLES'04, 2004, Aveiro. Ensino On-line, jogos eletronicos e PRG: construindo novas lógicas, 2004.

OLIVEIRA, Gilson Rocha de. **A forja da alma**: narrativas de docentes-mestres de jogos de RPG. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Pará.

SANTOS, Renato P. dos; DAL-FARRA, R. A; **A Saga da Física**: Um RPG (Role Playing Game) para o ensino e aprendizagem de História da Física. Revista NUPEM (Online), v. 5, p. 33-51, 2013.

SCHMIT, Wagner Luiz Schmit. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina.

SCHMIT, Wagner Luiz; MARTINS, João Batista. **A pedagogia tecnicista e a escolarização do RPG**. In: XII Semana da Educação - Filosofia e Educação: Contrapontos, 2010, Londrina. Anais da XII Semana da educação da UEL. Londrina: Invitare Digital, 2010. p. 1-11.

SCHMIT, Wagner Luiz ; MARTINS, J. B. **RPG E Vigotsky**: perspectivas para a prática pedagógica. In: X EDUCERE Congresso Nacional de Educação e I SIRSSE Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade de Educação, 2011, Curitiba. X EDUCERE Congresso Nacional de Educação e I SIRSSE Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade de Educação. Curitiba: Champagnat, 2011.

História e RPG

BARABAUSKAS, M. Cecília C.; MAIKE, V. R. M. L; **Jogos de RPG na Aula de História**: Primeiros Passos na Construção de uma Ferramenta de Autoria. In: 23º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2012), 2012, Rio de Janeiro. Anais do 23º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2012), ISSN 2316-6533. Rio de Janeiro: SBC, 2012. p. 1-10.

BRITO, Vítor Rheinschmitt de. O uso do RPG como técnica de ensino da história na 7º série do Ensino Fundamental. 2010. Disponível em: <<http://www.ufrb.edu.br/lehrb/wp-content/uploads/2010/08/TCC-Vitor-30jun10.pdf>>. Acesso em: 11 set. 2013.

IONTA, Marilda Aparecida . **Aprender e Ensinar História**: os jogos de RPG na sala de aula. Revista Ponto de Vista, v. 06, p. 23-30, 2010.

LÔBO, Isamarc Gonçalves . **RPG e História**: experiências e projetos. In: XXII SINPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 2003, João Pessoa. Caderno de Programação e Resumos. João Pessoa: Universitária-UFPB, p. 1-5, 2003.

MEDEIROS, Hugo Augusto Vasconcelos **Epopéias Modernas**: HQ's, RPG's e o Ensino de História. In: XIII Encontro Estadual da ANPUH: História e Historiografia: Entre o Nacional e o Regional, 2008, Guarabira. Anais do XIII Encontro Estadual da ANPUH: História e Historiografia: Entre o Nacional e o Regional, 2008.

PEREIRA, Juliano da Silva. **O uso do RPG como ferramenta pedagógica nas aulas de história**. In: Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas, 2010, Londrina. VIII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas SEPECH: caderno de resumos. Londrina: Editora da UEL, 2010. v. 1. p. 1-17

PEREIRA, Juliano da Silva. **RPG no ensino de História**: os detetives prodígio e a escravidão em Roma. In: XIV Semana da Educação Pedagogia 50 anos: da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras à Universidade Estadual de Londrina, v. 1. p. 788-799, 2012.

PEREIRA, Priscilla Emanuelle Formiga. **A cultura histórica e a cultura historiográfica no RPG *O Descobrimento do Brasil***. Revista Historiar – Universidade Estadual Vale do Acaraú. v.3 n.3, p.1-19, 2010

PEREIRA, Priscilla Emanuelle Formiga. **RPG e História: O Descobrimento do Brasil**. 2010. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

VALERIO, Alexandre Schwarzenegger dos Santos. **Ensino e Imaginação**: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de História. I Jornada de Didática – O ensino como foco. p. 1-11, 2012.

XAVIER, Raphael. **RPG e o ensino de História: diálogos e perspectivas**. Revista Encontros de Vista, v.7, 2011, p, 86-93.

Fontes

Advanced Dungeons and Dragons: Livro do Jogador, Editora Abril Jovem, 1995, 320p.

Lucas Vieira de Melo Santos

Advanced Dungeons and Dragons: Livro do Mestre, Editora Abril Jovem, 1995, 256p.

Advanced Dungeons and Dragons: Livro dos Monstros, Editora Abril Jovem, 1995, 384p.

Abstract: The RPG D & D is a game of fantasy interpretation of a contemporary narrative about the Middle Ages. Thus, he appropriates, associates and produces and reproduces the medieval peculiarly, by reconstructing a "fantasized Middle Ages" characterized also by mythological aspects that are often not well defined or represented distinctly. This investigation is part of a research project under development with funding from PIBIC-UFBa under the guidance of Prof. Dr. Marcelo Pereira Lima. As this is a preliminary work, we present the main guidelines that guide the first attempt to discuss how and why these representations are produced which remain in the contemporary imagery of the Middle Ages.

Keywords: Appropriation; Representation; Imaginary; RPG; Research Project.